

voll

Carlo A. Rossi



verASSOIT

Alles voller Asseln! Und ständig kommen neue dazu. Steigt da heute eine wilde Asselparty in deinem Hobbykeller?! Oder kannst du die wuseligen Krabbler von deiner Türschwelle fernhalten? Spendiere ihnen doch einen coolen Asselhaufen für ein gruftiges Underground-Happening. Natürlich musst du dazu die ganze Asselbande erstmal zu fassen kriegen. Aber das bekommst du doch locker mit sieben Würfeln hin, oder?!

Das ist drin

7 Asselwürfel

4 x 22 Asselkarten



Fassasseln



Quasselasseln



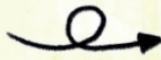
Rasselasseln



Wasserasseln

Das hast du vor

Du gewinnst, wenn du am Ende des Spiels die meisten Asseln auf deinem Asselhaufen gesammelt hast.



So bereitest du alles vor

1. Vorgarten bilden:

Jeder legt eine Assel jeder Art offen vor sich aus.



Vorgarten

2. Restliche Karten mischen:

Bildet einen verdeckten Stapel.



3. Asseltreff auslegen:

Zieht 10 Karten vom Stapel. Reihst sie offen, nach Asseln **sortiert**, in der Tischmitte auf. Es kann vorkommen, dass nicht alle 4 Arten anwesend sind.



Asseltreff

4. Dreht alle 7 Würfel auf das Ergebnis Doppelbalken!



Ran an die Asseln!

Ihr spielt reihum. Es beginnt, wer zuletzt eine liebenswerte Assel gesehen hat.

Asselgruppe aussuchen

Wähle zu Beginn deines Spielzugs die **Asselgruppe** aus, um die du würfelst. Es gibt **2 Asselgruppen**:

den **Asseltreff** oder

den **Fang deines Vorgängers**.

Asselgruppe auffüllen

Vor **jedem** eigenen Wurf darfst du die ausgewählte Gruppe mit **beliebig vielen** weiteren Asseln aus deinem **Vorgarten** befüllen. Ist dein Vorgarten leer, geht das natürlich nicht.



Hat dein Vorgänger keinen Fang hinterlassen, gibt es - wie zu Spielbeginn - nur den Asseltreff.

Würfeln

1) Würfel vom Vorgänger übernehmen!

Bevor du zu würfeln beginnst, müssen alle Würfel das Resultat zeigen, mit dem dein Vorgänger seinen Zug beendet hat – auch die Würfel, die er nicht gewürfelt hat. Vor dem 1. Wurf des Spiels zeigen alle Würfel den „Doppelbalken“.

Würfle so oft bis du entweder

einen Wurf verasselt oder

freiwillig aufhörst

2) Mindestens 4 Würfel würfeln!

Wähle für jeden einzelnen Wurf **mindestens 4 beliebige Würfel** aus, die du würfelst.

3) Liegende Würfel nicht verändern!

Lass immer alle Würfel, die du nicht mitwürfelst, unverändert liegen. Vorsicht: Würfel, deren Ergebnisse du vor deinem Wurf änderst, musst du mitwürfeln.

4) Alle Würfel zählen!

Nach jedem Wurf zählen alle 7 Würfel zu deinem Ergebnis – auch die Würfel, die du nicht mitwürfelst hast.

5) Würfel zu den Karten legen!

Lege jeden Würfel, der eine Assel zeigt, vor die Reihe der gleichfarbigen Asselkarten. Dann prüfst du, ob du diesen Wurf verasselt hast.



Du würfelst mindestens 4 Würfel – zum Beispiel **diese 5**.

Alle 7 Würfel bilden dein Würfelergebnis – auch die **nicht gewürfelten**.



Leg die Würfel vor die Asselgruppe, um die du im laufenden Spielzug würfelst.

Verasselt!

Sind mehr Würfel da, als Karten gleicher Farbe, hast du dich verasselt.



Zähle nur die Karten, die zu der Asselgruppe gehören, um die du würfelst.

Beispiel: Nach deinem Wurf gibt es mehr GELBE WÜRFEL als GELBE ASSELKARTEN.

Diesen Wurf hast du verasselt.

Jetzt...

endet dein Spielzug.

erhältst du keine ausliegenden Asseln.

ziehst du als Trostpflaster 2 Asseln vom Stapel, die du offen in deinen Vorgarten legst.

Sind 6 Asseln im Vorgarten, ist er voll. Nimm dann keine (weiteren) Asseln vom Stapel.

Hast du im laufenden Spielzug bereits einen Fang gemacht (siehe Seite 5), löst du diesen wieder auf: Schiebe alle Asseln zurück zur Gruppe, um die du gewürfelt hast.

Hast du im laufenden Spielzug um den Fang deines Vorgängers gewürfelt, dann erhält er jetzt alle Karten seines Fangs.

Was er damit tut, lest ihr im Kapitel „Immer drauf auf den Asselhaufen!“ auf Seite 7.



Nicht verasselt!

Gibt es pro Würfel (mindestens) eine Karte gleicher Farbe, hast du dich nicht verasselt.



Beispiel: Du hast den Wurf nicht verasselt, denn es sind von jeder Farbe (mindestens) ebenso viele Karten da, wie es Würfel dieser Farbe gibt.

Jetzt...

schiebst du pro gewürfelter Assel eine gleichfarbige Asselkarte seitwärts „nach außen.“ Dort bilden diese Asseln deinen Fang.

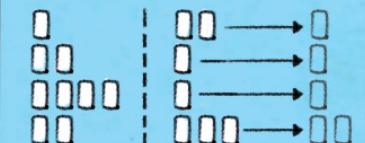
entscheidest du, ob du -> weiterwürfelst oder -> freiwillig aufhörst.



Asselgruppe,
um die du würfelst

Dein Fang

Würfst du um den Fang deines Vorgängers, bildest du deinen Fang (rechts) neben seinem. Den Asseltreff lässt du dann (unberührt) „links liegen“.



Asseltreff Fang des Vorgängers Dein Fang

→ Weiterwürfeln

Du würfelst weiter um die übrigen Asselkarten derselben Gruppe – erneut mit mindestens 4 Würfeln deiner Wahl.

Beispiel:



Beispiel: Nach diesem Wurf schiebst du 3 weitere GELBE, sowie je eine BLAUE und ROTE Assel in deinen Fang.

→ Freiwillig aufhören

Sofern du im laufenden Spielzug keinen Wurf verarselt hast, darfst du jederzeit mit dem Würfeln aufhören. Damit beendest du deinen Spielzug.

Jetzt...

● lässt du deinen Fang liegen.

● wartest du ab, ob dein Nachfolger um deinen Fang würfeln möchte.

● Hast du im laufenden Spielzug um den **Fang deines Vorgängers** gewürfelt, dann erhält er **jetzt** die Asselkarten, die von **seinem Fang** übriggeblieben sind. Was er damit tut, lest ihr im Kapitel „**Immer drauf auf den Asselhaufen!**“ auf Seite 7.

Was macht dein Nachfolger?

Er würfelt um den Asseltreff.

Bevor er würfelt...

- erhältst du alle Karten deines Fangs, falls du dich nicht verarselt hast. Was du damit tust, liest du unten im Kapitel „**Immer drauf auf den Asselhaufen!**“.
- füllt ihr den Asseltreff mit Asseln vom Stapel auf. Tut dies unabhängig davon, ob du dich verarselt hast. Legt für jeden Balken, den die Würfel zeigen, eine neu gezogene Assel farblich passend dazu. Liegen danach im Asseltreff weniger als 8 Karten, füllt ihr ihn auf 8 Karten auf. Ist der Stapel aufgebraucht, entfällt dies alles.



Immer drauf auf den Asselhaufen!

Wer einen Fang erhält, darf

- davon so viele Karten in seinen **Vorgarten** legen, bis dort maximal 6 Asseln liegen.
 - beliebig viele davon **verdeckt** vor sich auf seinem **Asselhaufen** sammeln.
- Es ist erlaubt, den gesamten Fang auf dem Asselhaufen zu sammeln.

Er würfelt um deinen Fang.

- Du lässt alle Asseln deines Fangs für seinen gesamten Spielzug liegen.

- Ihr füllt den Asseltreff NICHT mit Asseln vom Stapel auf.



Das Ende

Das Spiel endet sofort, wenn vor dem ersten Wurf deines Spielzugs:

- der Nachziehstapel aufgebraucht ist und
- im Asseltreff weniger als 8 Karten sind und
- du nicht um den Fang deines Vorgängers würfelst.

Aber: Das Spiel endet nicht, wenn du noch genügend Karten in deinem Vorgarten hast, um den Asseltreff auf mindestens 8 Karten aufzufüllen.
Du musst dies (nur in diesem Fall) tun und das Spiel fortsetzen.

Ist bei **Spielende** noch ein Fang deines Vorgängers vorhanden,
erhält er diesen **vollständig**.

Der Sieger

Zähle die Asselkarten **deines Asselhaufens**. Hast du dort mehr Asseln als die anderen Spieler, hast du gewonnen. Bei einem **Gleichstand** ist im Vorteil, wer **weniger Asseln im Vorgarten hat**.

Art.Nr.: 601105131
Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Johan Potma
Satz & Layout: Matthias Holländer

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



Everything is full of bugs! And there are constantly new ones coming. Is there a wild bug party going on today in your basement playroom?! Or will you manage to keep the creepy crawlers away from your doorstep in time? Treat them to a cool bug heap for a gothic underground happening. Of course, you first need to get hold of the entire bunch of the little rascals. But with seven dice, that should be a piece of cake for you, right?!

Here's What's Inside

7 bug dice



4 x 22 bug cards



Barrel bugs Chatter bugs
Rattle bugs Water bugs

This is What You're Going to Do

You win if you have collected the most bugs on your bug heap by the end of the game.



This is How You Set the Game up

1. Create a front yard:

Each player places **one bug of each kind** face up in front of him.



Front yard

2. Shuffle the remaining cards:

Form a **face-down pile**.



Bug hub

3. Lay out a bug hub:

Draw **10 cards** from the pile. Line them up, sorted by bugs, **face up** in the middle of the table. It can happen that not all four kinds are present.

4. Turn all 7 dice to a side with double bars!



Let's Get Started!

Players play in turns. The last one to see an adorable bug begins.

Choose a bug group

At the beginning of your game turn, you choose the **bug group**

you want to roll for. There are **two groups of bugs:**

the bug hub or

the previous player's catch

Boost the bug group

Before each of your own rolls, you **may keep adding any number of bugs** from your front yard to the chosen group. If your front yard is empty, this isn't possible, of course.



If the previous player has not left any catch, there is only the bug hub - as at the beginning of the game.

Roll the dice

1) Take over the previous player's dice!

Before you start rolling, all dice must show the result with which the previous player finished his turn – including the dice that he did not roll.

Before the very first roll in the game, all dice have to show double bars.

2) Roll at least 4 dice!

For each individual roll, select at least 4 dice of your choice for your roll.

3) Once the dice have come to rest, don't change them!

Always leave all the dice that you don't include in your roll unchanged.

Attention: Your roll must include any dice whose results you have changed before your roll.

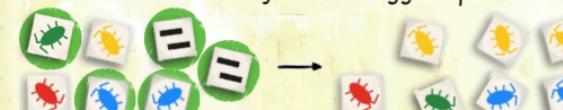
4) Count all dice!

After each roll, all 7 dice are included in your count – even those you have not used for your roll.

5) Put the dice next to the cards!

Put each die that shows a bug to the left of the bug cards of the corresponding color.

Then check whether you have bugged up this roll



You roll at least four dice – e.g., **these five**.

Always put the dice to the left of the bug group you have rolled for on the current game turn.



All seven dice – including those that have not been rolled – form the result of your roll.

You may keep rolling until you either bug up a roll or stop voluntarily.

Bugged up!

If there are **more dice** than there are cards in the matching color, you have **bugged things up**.



Example: After your roll, there are more yellow dice than yellow bug cards. Consequently, you have bugged up this roll.

Now...

• your game turn ends.

• you don't get any bugs from the bug hub display.

• you draw, as a consolation, **2 bugs** from the pile and place them face up in your front yard.

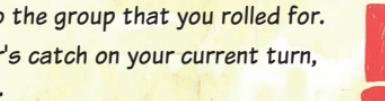
Once there are 6 bugs in your front yard, it is full. In this case, take no (additional) bugs from the pile.

• If you have already made a **catch** during your current game turn (see page 13), you **eliminate it**: Move all bugs back to the group that you rolled for.

• If you have rolled for the previous player's catch on your current turn, he now **receives all** cards of his catch.

See the section "Pile up the bug heap!" (p. 14) to learn what he may do with the bug cards.

Count only those cards that belong to the bug group you are rolling for.



Not bugged up!

If there is (at least) one card of the matching color for each die, you have **not bugged things up**.



Example: You have not bugged up your roll since there are (at least) as many cards of each color as there are dice in these colors.

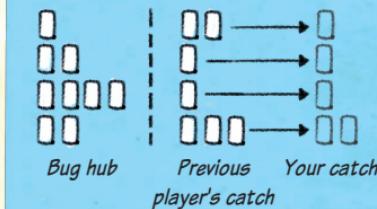
Now...

• for each bug you have rolled, move one **color-matching bug card** all the way to the right, keeping some distance from the applicable row. This is where these bugs form your catch.

• you choose whether to -> **keep rolling** or -> **stop voluntarily**.



If you roll for the previous player's catch, you form your catch next to his catch (on the right). In this case, you leave the bug hub on the left, untouched.



→ Keep rolling

You keep rolling for the remaining bug cards of the same group.

Again, roll at least 4 dice of your choice.

Example:



Example: After this roll, you move three more yellow bugs, one blue bug, and one red bug into your catch.

→ Stop voluntarily

Provided you have not bugged up any roll on your current game turn, you may stop rolling anytime. This ends your game turn.

Now...

you leave your catch in place.

you wait and see whether the next player wants to roll for your catch.

If you have plundered the previous player's catch on your current turn,

he now gets the bug cards that are left from his catch.

See the section "Pile up the bug heap!" (p. 15) to learn what he may do with the cards.

What will the next player do?

He rolls for the bug hub.

Before he rolls...

you get all cards of your catch, provided you have not bugged things up.

See the section "Pile up the bug heap!" to learn what you may do with the cards.

you replenish the bug hub with bugs from the pile. You do this, regardless of whether or not you had bugged things up:

For each bar the dice are showing, you add a newly-drawn bug to the row of the matching color. If there are then fewer than 8 cards in the bug hub, you replenish it to 8 cards. When the draw pile has been used up, this is omitted.



Pile up the bug heap!

If you get a catch, you may

place as many of these cards in your front yard as you want – up to a maximum of 6 bugs.

collect as many of these cards as you want (e.g., all) face down on your bug heap in front of you. You are allowed to collect the entire catch on the bug heap.

He rolls for your catch.

you leave all bugs of your catch in place during his entire game turn.

you do NOT replenish the bug hub with bugs from the pile.



The End

The game ends immediately if, at the beginning of your game turn,...

- the draw pile is depleted AND
- there are fewer than 8 cards left in the bug hub AND
- you don't want to roll for the previous player's catch (if there is one).

But: The game does **not end** if you have **enough cards in your front yard** left to replenish the **bug hub** to at least **8 cards**. In this case, you **must do this** and **continue playing**.

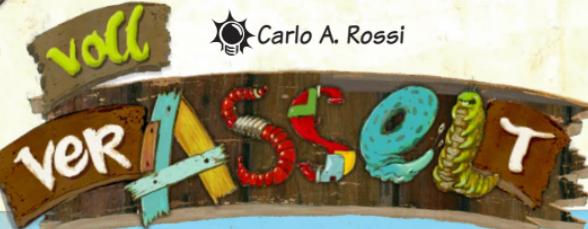
If there is still a catch belonging to the previous player left by the **end of the game**, that player gets his **complete catch**.

The Winner

Add up the bug cards of **your bug heap**. If you have accumulated more bugs there than the other players, you win the game. In case of a **tie**, the player who has **fewer bugs in his front yard** breaks the tie.

Art.Nr.: 601105131
Autor: Carlo A. Rossi
Illustration: Johan Potma
Satz & Layout: Matthias Holländer
Translation: Sybille & Bruce Whitehill

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



Les cloportes vous envahissent ! Et il en arrive sans cesse de nouveaux. Faut-il s'attendre à une fête du tonnerre dans votre cave aujourd'hui ou réussirez-vous à éloigner ces nuisibles de votre porte ? Détournez-les vers un petit tas douillet et invitez-les tous à une fête privée. Pour cela, il vous faudra bien sûr attraper toute la bande. Mais, avec 7 dés, vous devriez y arriver facilement, non ?

Contenu

7 dés

4 x 22 cartes Cloporte



Bug-Weiser



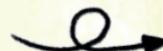
Bug-Daddy



Bug-Marley



Bug-L'Eponge



But du jeu

Le joueur qui aura rassemblé le plus de cloportes sur son Tas à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Mise en place

1. Placez tous un cloporte de chaque couleur devant vous : c'est votre Jardin.



Votre Jardin

2. Mélangez les cartes restantes pour former une pioche face cachée.



3. Piochez 10 cartes et formez une rangée par couleur, face visible, au milieu de la table : ce sont les Égouts.



4. Tournez les 7 dés sur la face « Double barre ».



À l'assaut !

Vous jouez à tour de rôle. Le dernier à avoir vu un gentil cloporte commence.

Choisissez un groupe de cloportes

Au début de votre tour, choisissez le groupe de cloportes que vous allez tenter de capturer aux dés. Il y a 2 groupes :

les Égouts ou

les cloportes capturés par le joueur précédent.

Complétez le groupe choisi

Avant chacun de vos lancers, vous pouvez ajouter au groupe choisi autant de cloportes de votre Jardin que vous voulez. Sauf si votre Jardin est vide, bien sûr.



Si ce dernier n'a pas de capture, il ne vous reste qu'une option, comme en début de partie : les Égouts.

Lancez les dés

1) Récupérez les dés du joueur précédent !

Avant de commencer à jeter les dés, vous devez récupérer tous les dés du joueur précédent sans modifier le résultat de son dernier lancer, y compris les dés qu'il n'a pas lancés.

Avant le tout premier lancer de la partie, tous les dés indiquent la face « Double barre ».

2) Lancez au moins 4 dés !

À chaque lancer, relancez au minimum 4 dés au choix.

3) Ne modifiez jamais la face des dés non lancés !

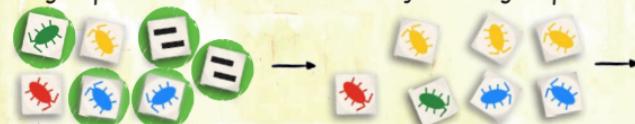
Gardez toujours tous les dés que vous ne relancez pas sans les changer de face. Attention : Tout dé que vous modifiez (par mégarde) avant votre lancer devra être relancé avec les autres.

4) Tous les dés comptent

Après chaque lancer, les 7 dés comptent dans le résultat, y compris ceux que vous n'avez pas lancés.

5) Associez les dés aux cartes

Placez chaque dé indiquant un cloporte devant la rangée de carte de la couleur correspondante du groupe choisi. Vérifiez ensuite s'il y a un bug ou pas.



Vous lancez au moins 4 dés, par exemple ces 5 là

Relancez les dés aussi souvent que vous le voulez jusqu'à ce que ...

Il y ait un bug dans votre ancier ; ou vous décidiez spontanément d'arrêter.

Leg die Würfel vor die Asselgruppe, um die du im laufenden Spielzug würfeln.



Les 7 dés indiquent votre résultat, y compris ceux non lancés.

Il y a un bug !

S'il y a plus de dés que de cartes de même couleur, il y a un bug.



Exemple : Après votre lancer, il y a plus de dés jaunes que de cartes Cloporte jaunes.
Il y a donc un bug !

Alors, ...

votre tour est terminé.

vous ne capturez aucun cloporte ;

vous piochez 2 cloportes, que vous ajoutez, face visible, à votre Jardin, comme consolation.

Si votre Jardin comporte 6 cloportes, il est plein ; vous n'en piochez alors aucun (supplémentaire).

Si vous aviez déjà capturé des cloportes durant ce tour (voir page 21), vous les perdez : remettez-les tous dans le groupe que vous aviez choisi.

Si vous aviez choisi de piller les cloportes capturés par le joueur précédent, il gagne toutes les cartes de sa capture.

Pour savoir ce qu'il en fait, voir le paragraphe « Y'a que le Tas qui compte ! », page 23.)

Seules les cartes qui se trouvent dans le groupe de cloportes que vous tentez de capturer comptent.



Il n'y a pas de bug !

S'il y a (au moins) 1 carte de même couleur par dé, il n'y a pas de bug.



Exemple : Il n'y a pas de bug parce qu'il y a, pour chaque couleur, (au moins) autant de cartes que de dés correspondants.

Alors, ...

mettez de côté une carte de la couleur correspondante par cloporte obtenu aux dés : ces cloportes forment votre capture.

décidez si vous -> continuez de lancer les dés ou -> décidez d'arrêter.



Groupe que vous avez choisi de capturer

Votre capture

Si vous aviez choisi de piller les cloportes capturés par le joueur précédent, formez votre capture à côté de la sienne, en décalant ses cartes capturées vers la droite.



Égouts capturés par le joueur précédent Votre capture

→ Continuer de lancer les dés

Vous continuez de lancer les dés pour capturer les cloportes **restants** du même groupe. Relancez de nouveau au moins 4 dés au choix.

Exemple :



Exemple : Après ce lancer, vous ajoutez de nouveau 3 cloportes JAUNES, ainsi qu'1 BLEU et 1 ROUGE à votre capture.

→ Décider d'arrêter

À condition de n'avoir connu aucun bug durant votre tour de jeu, vous pouvez décider de vous arrêter à tout moment. Votre tour est alors terminé.

Alors, ...

⚠ ne touchez pas à votre capture pour l'instant.

⚠ attendez de voir si le joueur suivant décide de piller votre capture.

⚠ Si vous venez de piller la **capture du joueur précédent** durant votre tour, celui-ci gagne maintenant les cloportes restants de sa capture.

Pour savoir ce qu'il en fait, voir le chapitre « Y'a que le Tas qui compte ! », page 23.

Que fait le joueur suivant ?

S'il décide de capturer des cloportes des Égouts,

Avant qu'il ne lance les dés ...

⚠ vous gagnez toutes les cartes de votre capture, si vous n'avez pas connu de bug pendant votre tour.
Pour savoir ce que vous en faites, lire chapitre « Y'a que le Tas qui compte ! ».

⚠ complétez les Égouts avec des cloportes de la pioche, que vous ayez connu un bug ou pas pendant votre tour:
Piochez un nouveau cloporte **par barre** indiquée sur les dés et ajoutez-le à la rangée correspondante. Si, après cela, il y a moins de 8 cartes dans les Égouts, complétez à 8 cartes.
Si la pioche est épuisée, ignorez cette action.



Y'a que le Tas qui compte !

Quand vous gagnez les cloportes de votre capture, vous pouvez ...

⚠ en placer autant que vous voulez dans votre Jardin mais sans qu'il n'y en ait jamais plus de 6 ;
⚠ en ajouter, face cachée, autant que vous voulez sur votre Tas. Il est permis de placer toute votre capture sur votre Tas.

Si le joueur suivant décide de piller votre capture,

⚠ laissez tous vos cloportes capturés jusqu'à ce qu'il ait fini son tour.
⚠ ne complétez PAS les Égouts avec des cloportes de la pioche.



Fin de la partie

La partie prend immédiatement fin si, au début de votre tour, ...

• la pioche est épuisée

et

• il y a moins de 8 cartes dans les Égouts et

• vous ne souhaitez pas piller la capture (éventuelle) du joueur précédent.

Mais : La partie n'est pas terminée s'il reste suffisamment de cartes dans votre Jardin et que vous pouvez compléter les Égouts jusqu'à au moins 8 cartes. Vous devez alors le faire (dans ce cas uniquement) et continuer la partie.

Si, à la fin de la partie, le joueur précédent possède encore des cartes de sa dernière capture, il les gagne toutes.

Vainqueur

Comptez les cartes Cloporte de votre Tas. Celui qui en possède le plus remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a le moins de cloportes dans son Jardin.

Art.Nr.: 601105131

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustrations : Johan Potma

Mise en page : Matthias Holländer

Traduction: Éric Bouret

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



Carlo A. Rossi



Ci sono porcellini di terra ovunque! E se ne stanno aggregando sempre di più. Vogliono forse organizzare un party nella tua cantina?! Ce la farai a tenere queste bestioline dalle mille zampette lontano dalla porta di casa tua? Perché invece non offrirgli ancora più porcellini di terra, ammassarli in un mucchio e creare una gran festa underground?! Bisognerà che li inviti tutti! Ma per riuscirci dovrà innanzitutto acchiapparli. Per questo hai a disposizione sette dadi. Credi che ti basteranno?

Contenuto

7 dadi con
porcellini di terra 4 x 22 Carte
con porcellini di terra



Fassasselns Quasselasselns

Rasselasselns Wasserasselns

Obiettivo da raggiungere

Vinci se alla fine del gioco hai raccolto nel tuo **mucchio** il maggior numero di porcellini di terra.



Come preparare il gioco

1. Allestire il cortile:

ognuno dispone un **porcellino di terra** di ogni tipo a faccia in su davanti a sé.



Cortile

2. Mischiare le carte restanti:

create un **mazzo coperto**.



Punto d'incontro
dei porcellini di terra

3. Preparare il punto d'incontro dei porcellini di terra:

3. tirate 10 **carte** dal mazzo. Disponetele a faccia in su al centro del tavolo, suddividendole secondo i tipi di porcellini di terra.

4. Girate tutti e 7 i dadi in modo che mostrino la **doppia barretta**!



Assalto ai porcellini di terra

Si gioca a turni e in cerchio. Comincia chi per ultimo ha visto un simpatico porcellino di terra.

Scegliere il gruppo di porcellini di terra

All'inizio del tuo turno, scegli per quale **gruppo di porcellini di terra**

vuoi giocare. Ci sono **2 gruppi di porcellini di terra**:

Il punto d'incontro oppure

il bottino del giocatore che ti ha preceduto

Riempire il gruppo di porcellini di terra

Ogni volta prima di lanciare i dadi, puoi riempire il gruppo di porcellini di terra per cui hai optato con un'aggiuntiva **quantità a scelta** di porcellini del tuo cortile.

Se il tuo cortile è vuoto, questo non ti sarà possibile.

Se il tuo predecessore non ha nessun bottino, c'è a disposizione solo il punto d'incontro, proprio come all'inizio del gioco.



Tirare i dadi:

1) Riprendere i dadi dal predecessore!

Prima di cominciare a tirare i dadi, questi devono tutti mostrare il risultato con cui il tuo predecessore ha finito il suo turno, inclusi i dadi che non ha lanciato.

Prima del 1° lancio della partita tutti i dadi devono mostrare la "doppia barretta".

2) Tirare almeno 4 dadi!

Per ogni singolo lancio scegli almeno 4 dadi, che dovrà tirare.

3) Non modificare i dadi inutilizzati!

Lascia sempre inalterati i dadi che non tiri.

Attenzione: se prima del tuo lancio modifichi i risultati di alcuni dadi, li dovrà aggiungere a quelli che tiri.

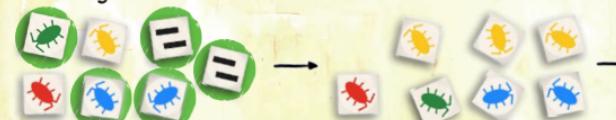
4) Tutti i dadi contano

Dopo ogni lancio, tutti e 7 i dadi contribuiscono al tuo risultato, anche quelli che non hai tirato.

5) Aggiungere i dadi alle carte

Ogni dado che mostra un porcellino di terra va disposto davanti alla fila di carte dello stesso colore.

In seguito devi controllare che il tuo lancio non sia nullo.



Devi tirare almeno 4 dadi, per esempio **questi 5**.

Continua a lanciare i dadi finché
fa un lancio nullo
oppure
smetti di tua
spontanea volontà

Disponi i dadi sempre davanti
al gruppo di porcellini per il
quale giochi in questo turno.



Lancio nullo!

Se ci sono più dadi rispetto alle carte del loro colore, hai fatto un lancio nullo.



Esempio: Dopo il tuo lancio ci sono più dadi gialli di carte gialle. Per questo motivo il lancio è nullo.

A questo punto ...

- finisce il tuo turno.
- non ricevi nessuno dei porcellini di terra esposti.
- come consolazione puoi tirare 2 porcellini di terra dal mazzo.
Questi vanno disposti a faccia in su nel tuo **cortile**.
Con 6 porcellini di terra il cortile è pieno. In questo caso non tirare (altra) carte dal mazzo.
- Se durante questo turno hai già **catturato** dei porcellini di terra (vedi pagina 29), dovrai **annullare questa mossa**. Riporta i porcellini di terra nel gruppo per il quale stavi giocando.
- Se durante questo turno hai giocato per il **bottino** del tuo predecessore, allora sarà lui a **ottenere tutte le carte del tuo bottino**.
Ciò che dovrà fare con le carte è descritto nel capitolo "Tutti ammazzati sul grande mucchio!" a pagina 31.



Lancio valido!

Se per ogni dado c'è (almeno) una carta dello stesso colore, il tuo lancio è **valido**.



Esempio: Il tuo lancio è valido perché per ogni dado che mostra un colore, c'è (almeno) la stessa quantità di carte del colore corrispondente.

A questo punto ...

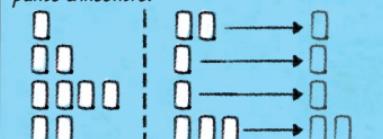
- per ogni porcellino ottenuto con i dadi, devi spostare una **carta dello stesso colore** di lato, "verso l'esterno". Questi porcellini di terra formano il **tuo bottino**.
- scegli se vuoi -> **continuare a tirare i dadi oppure -> smettere di tua spontanea volontà**.



Gruppo di porcellini di terra per cui stai giocando

Il tuo bottino

Se giochi per il **bottino** del tuo predecessore, devi sistemare il tuo **bottino** (a destra) di fianco al suo. In questo caso non toccare il punto d'incontro.



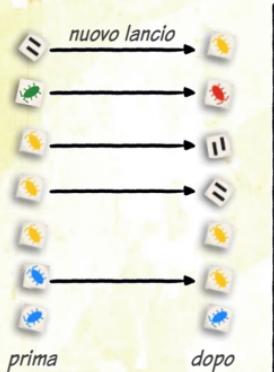
Punto d'incontro bottino del tuo predecessore Il tuo bottino
dei porcellini di terra tuo predecessore bottino di terra

→ Continuare a tirare i dadi

Puoi continuare a giocare per le carte restanti dello stesso gruppo.

Lancia ancora almeno 4 dadi a scelta.

Esempio:



Esempio: Dopo questo lancia puoi spostare nel tuo bottino altri tre porcellini di terra GIALLI, uno BLU e uno ROSSO.



→ Fermarsi di propria spontanea volontà

Se non hai fatto lanci nulli, puoi smettere di tirare i dadi in qualsiasi momento.

In questo modo termini il tuo turno.

A questo punto ...

⚠ devi lasciare il tuo bottino sul tavolo.

⚠ devi aspettare di scoprire se il prossimo giocatore vuole giocare per il tuo bottino.

⚠ Se in questo turno hai giocato per il **bottino del tuo predecessore**, lui a questo punto riceve le carte che avanzano del suo bottino.

Ciò che dovrà fare con le carte è descritto nel capitolo "Tutti ammazzati sul grande mucchio!" a pagina 31.

Che cosa fa il prossimo giocatore?

Il gioca per il punto d'incontro dei porcellini di terra.

A questo punto (prima che lancia i dadi) ...

⚠ ricevi tutte le carte del tuo bottino, falls du dich nicht verasselt hattest. Ciò che dovrai fare con esse è descritto nel capitolo "Tutti ammazzati sul grande mucchio!".

⚠ Riempite il punto d'incontro con porcellini di terra dal mazzo: Tut dies unabhängig davon, ob du dich verasselt hattest. Per ogni doppia barretta mostrata dai dadi, dovete tirare dal mazzo un nuovo porcellino di terra e aggiungerlo alla fila del colore corrispondente. Se ora nel punto d'incontro ci sono meno di 8 carte, ne aggiungete fino ad averne 8. Se il mazzo d'acquisto è esaurito, questo non succede.



Tutti ammazzati sul grande mucchio!

Chi si procura un bottino può

⚠ sistemerlo nel suo **cortile** finché questo raggiunge al massimo **6** porcellini di terra.

⚠ raccoglierne a volontà (per es. tutti) davanti a sé, **a faccia in giù**, nel suo **mucchio di porcellini di terra**. È permesso spostare l'intero bottino nel mucchio.

Il gioca per il tuo bottino.

A questo punto ...

⚠ non toccare il tuo bottino per la completa durata del suo turno.

⚠ NON riempite il punto d'incontro con porcellini di terra del mazzo.



Fine

Il gioco finisce immediatamente se all'inizio del tuo turno:

• il mazzo d'acquisto è consumato e

• nel punto d'incontro ci sono meno di 8 carte e

• non vuoi giocare per il bottino del tuo predecessore (se questo esiste).

Tuttavia: Il gioco non finisce se nel tuo cortile rimangono abbastanza carte da riempire il punto d'incontro. Questo bisogna che raggiunga 8 carte. (Solo in questo caso) sei obbligato ad eseguire questa azione e continuare il gioco.

Se alla fine del gioco rimane un bottino del tuo predecessore, questo va interamente a lui.



Vincitore

Conta le carte del tuo mucchio. Vinci se nel tuo mucchio hai più porcellini di terra rispetto agli altri giocatori. In caso di pareggio, è in vantaggio il giocatore che ha meno porcellini di terra nel suo cortile.

Art.Nr.: 601105131

Autore: Carlo A. Rossi

Illustrazioni: Johan Potma

Disposizione: Matthias Holländer

Traduzione: Sara Pirovino

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

